
Telos Vol. 3 (1): 9-20, 2001

Internet, escuela y vida cotidiana en la infancia

Internet, Schools and Everyday Activities in Childhood

*Magdalena Albero Andrés**

Resumen

Existe una preocupación constante por el uso que los niños hacen de Internet en su tiempo libre y también sobre cómo puede canalizarse esa magnífica fuente de información hacia objetivos educativos. Los niños ya han integrado Internet como un elemento más de información, diversión y relación con los demás. Internet es, por tanto, parte de la cultura infantil. Sin embargo, poco se sabe todavía sobre qué es lo que interesa a los niños de esta tecnología y qué papel ocupa en sus actividades cotidianas. El objeto de este artículo es: a) explorar las motivaciones psico-sociales de los niños para el uso de Internet, b) analizar los nuevos elementos culturales propiciados por esta herramienta informativa, c) conocer hasta qué punto las actuaciones de la institución educativa sobre Internet se encuentran cercanas o alejadas de los intereses y motivaciones reales que guían a los niños en el uso de esta tecnología, y d) establecer algunas pautas de planificación para el uso de Internet en las escuelas. Se pretende así abandonar visiones tan habituales y poco efectivas como las que abordan las tecnologías de la comunicación como causantes de efectos negativos en la infancia, o como las que ponen en las tecnologías de la comunicación grandes esperanzas para solucionar los problemas de falta de motivación y bajo rendimiento académico actualmente vigentes en las escuelas.

Palabras clave: Niños, Internet, escuela, cultura, comunicación.

Abstract

The way children use the Internet in their free time is a constant cause of concern among adults. Therefore, research has often focused on the way Internet could be used to attain educational goals. Children have already integrated the Internet as an informational tool, and also as a way to entertain themselves and to

Recibido: Mayo 2001 • Aceptado: Junio 2001

* Profesora Titular. Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad Autónoma de Barcelona (España). E-mail: magdalena.albero@uab.es

relate to others. Internet is already part of childhood culture. Nevertheless, there is a lack of knowledge with regard to what interests children about Internet and what role this technology plays in their everyday activities. The purpose of this article is: a) To explore the psycho-social motivations of children in the use the Internet, b) To analyze new cultural traits that seem to be a consequence of the use of Internet, c) To know to what degree schools use Internet in ways that could be related to children's interests and motivations, and d) To focus on what planning is necessary for the effective use of Internet in schools. The outcome of this study is important in order to point out the futility of considering communication technologies either as the cause of negative effects on children or as the ultimate solution for school problems.

Key words: Children, Internet, school, culture, communication.

Existe una preocupación social por el uso que los niños hacen de Internet en su tiempo libre y también sobre cómo puede canalizarse esa magnífica fuente de información hacia objetivos educativos. Sin embargo, poco se sabe todavía sobre qué es lo que interesa a los niños y de qué manera conviven con sus múltiples experiencias cotidianas, entre las que se encuentra el uso de Internet. Los niños ya han integrado Internet como un elemento más de información, diversión y relación con los demás. Internet es parte de la cultura infantil. Este texto no pretende –todavía– dar respuestas cerradas al tema de infancia e Internet, sino presentar los elementos necesarios para poder desarrollar una mayor capacidad de comprensión de la incidencia de las tecnologías de la comunicación en la vida social a partir de una visión global del tema estudiado. Únicamente así podrán abandonarse visiones tan habituales y poco efectivas como las que abordan las tecnologías como causantes de efectos negativos en la infancia, o como las que ponen en las tecnologías de la comunicación grandes esperanzas en la mejora de la calidad de vida basada en el acceso a la información.

A lo largo de este artículo se intentará reflexionar sobre la posible influencia que el uso de Internet tiene en la forma en que los niños se comunican entre ellos, juegan y aprenden. Se pretende, asimismo, conocer hasta qué punto las actuaciones escolares en cuanto al uso de Internet se encuentran cercanas o alejadas de los intereses y motivaciones que guían a los niños en el uso de esta tecnología. Finalmente se valorará en qué medida se ha modificado o no la cultura infantil y se intentará definir algunas pautas generales de planificación para el uso de Internet en la escuela.

1. Las motivaciones psico-sociales en el uso de Internet por parte de los niños

Es un dato conocido que los niños son más hábiles que los adultos en el uso de las tecnologías de la comunicación. La llegada de Internet demuestra, una vez más, la facilidad que tienen los más jóvenes para integrar las nuevas tecnologías en

su vida cotidiana. Las tecnologías de la comunicación ofrecen un gran mosaico en el que se mezclan ideas creativas con otras que no lo son, pensamientos, lenguajes, estilos de vida y retratos socioculturales enmarcados en formas de entretenimiento e información. Por este motivo, no debe sorprendernos que el exceso de información no controlada despierte y mantenga una alerta social que, básicamente se canaliza hacia dos tipos de actitudes. Por un lado, el planteamiento de cómo controlar la información a que los niños pueden tener acceso en la red, por el otro, el pensar en como dotar a la red de informaciones y actividades destinadas a los niños. Este planteamiento no tiene nada de novedoso, ya que se ha venido utilizando desde la aparición del primer libro y se desarrolló de una manera más generalizada con la llegada de la televisión. Así, en los primeros estudios acerca de niños y medios de comunicación es frecuente encontrarse con preguntas sobre los efectos de la televisión en las conductas infantiles. Se asume una relación causa y efecto entre los medios de comunicación y los niños. Hoy, la preocupación acerca de los posibles efectos negativos del acceso a Internet por parte de los niños mantiene una línea de investigación preocupada por los efectos de la violencia, la pornografía, el desarraigo de la vida social y el bajo rendimiento escolar asociado a las largas horas delante del ordenador, que quitan tiempo para realizar otras tareas.

La *www*, al igual que en su día lo fue la televisión, se ha convertido también en un elemento de gran importancia para mejorar la calidad y el acceso a la información. Los responsables de política educativa de distintos países confían en la Red para lanzar proyectos que permitan solucionar problemas importantes en las escuelas, tales como la falta de motivación de los alumnos o la necesidad de una enseñanza individualizada. Por tanto, abundan también las páginas educativas. Paralelamente, la escuela –como ya ocurrió con la televisión– tiende a convertir Internet en un libro de texto más, y todavía está lejos de encontrar la manera de integrar esta tecnología de forma que se pueda desarrollar al máximo su potencial educativo.

Lo descrito hasta aquí nos muestra que existe una gran distancia entre lo que padres y responsables educativos piensan sobre qué es y qué puede hacerse con Internet y la utilización real que los niños hacen de esta tecnología. La disparidad entre por un lado nuestra preocupación por el tipo de información a la que tienen acceso los niños y el cómo utilizar la Red con fines educativos y –por el otro– la creciente integración de Internet en la cultura infantil y juvenil se hace patente cuando observamos a niños buscar información en la Red, participar en un chat o mirar y contestar su correo electrónico de forma regular. ¿Qué informaciones buscan? ¿De qué temas hablan con sus amigos virtuales? ¿Con quien se escriben? Internet ya no es una novedad para ellos; lo han integrado perfectamente; es parte de su cultura y por tanto parte de su proceso de desarrollo cognitivo y social.

El niño llega a Internet con unas motivaciones marcadas por los elementos fundamentales que influyen en el desarrollo de su vida social. Básicamente podemos hablar de tres factores importantes que actúan como influencias directas en el uso de Internet: la familia, el grupo de edad y la experiencia previa con otros me-

dios de comunicación. Estos elementos influyen en la naturaleza simbólica que se le otorga al ordenador. Aquí adquiere especial relevancia el conocimiento sobre la cultura infantil. Dentro de los aspectos importantes de la cultura infantil cabría destacar aquellos elementos culturales que prevalecen generación tras generación (el juego, el coleccionismo o las confidencias), pero también la incidencia que los medios de comunicación tienen en el desarrollo cognitivo de los niños (significados simbólicos, estructuras narrativas, etc.) Una vez identificados las principales influencias que llevan al niño a usar Internet, se hace necesario conocer cuáles son los usos fundamentales que se están dando. Aquí se proponen una serie de usos que coinciden con los elementos fundamentales de la experiencia cotidiana. Todos los niños se comunican, juegan, aprenden, crean, e incluso compran, aunque sea únicamente golosinas y cromos. Vamos a ver aquí como ocurren estas actividades en Internet y cuáles pueden ser los posibles motivos.

1.1. La comunicación

Internet ofrece la posibilidad de hacer amigos en cualquier lugar del mundo. Gracias a la Red, la comunicación puede ser constante y la gratificación instantánea. Cada vez más niños incorporan a su rutina diaria actividades de *chat on-line*. Los niños llegan incluso a formar comunidades virtuales. ¿Qué les lleva a esta comunicación cotidiana? Básicamente, las mismas inquietudes que en sus conversaciones no virtuales: hablar de temas que les interesan (música, deportes, etc.) pero también conversar sin un objetivo concreto, simplemente para relacionarse con niños de su edad. En las comunidades virtuales que forman conversan de manera regular, expresando sus sentimientos. Estos grupos pueden incluir tanto a amigos del colegio como a niños a los que no se conoce y que pueden vivir en países diferentes.

Se cree que la necesidad de crear grupos en la red se da básicamente en los años inmediatamente anteriores a la adolescencia (hacia los 11 años para las niñas y los 13 para los niños. A estas edades existe una necesidad por empezar a ser autónomos y por crear una identidad propia. La Red parece un vehículo más para conocerse a uno mismo y para constituirse como individuos independientes. Es posible, por tanto, que la interacción con otros niños de su edad les ayude a crecer ya que requiere el desarrollo de valores, el ejercicio del juicio, del análisis, de la crítica o de la ayuda a otro. Por otro lado, la interacción con otros les ayuda a sentirse más comprendidos, por lo que es en cierto modo natural que a veces busquen ayuda emocional en sus amigos *on line*, de la misma forma que lo hacen con los amigos a los que ven cada día. Básicamente utilizan dos tipos de comunicación en la red: los *chats* y los *forums*.

Los *chats* ocurren en tiempo real y permiten incorporarse a una discusión ya iniciada y participar con opiniones propias en cualquier momento. La interacción es viva e inmediata; las conversaciones pueden durar horas y horas con mucha gente entrando y saliendo constantemente del *chat*. Los *chats* son una forma accesible de organizarse, incluso a partir de las páginas web creadas por los propios ni-

ños. Los *forums* son otra fórmula de interacción. Aquí, los niños pueden escribir sobre el tema que deseen y otros leerlo en cualquier momento. Los participantes pueden responder a la nota que han leído o bien iniciar un nuevo tema de discusión. Los *chats* (hablar por hablar) van perdiendo relevancia hacia el final de la adolescencia y los jóvenes se sienten más atraídos hacia *forums on-line* sobre temas de su interés, como por ejemplo la música, el ajedrez, el fútbol o los asuntos políticos. Este cambio, sin embargo, no es sólo atribuible a la edad ya que los adultos que se inician en los *chats* también acaban aburriéndose y se pasan a los *forums*.

Contrariamente a lo que auguraba Neil Postman en su libro **Divertirnos hasta morir** (1985) la evolución de las tecnologías de la comunicación no ha substituido a la palabra impresa por la imagen. La comunicación electrónica recupera el lenguaje escrito. El uso de Internet requiere saber leer, escribir y pensar críticamente. Así, dentro del ordenador no cambia la importancia de la palabra escrita como una forma fundamental de comunicación. Sin embargo, al texto escrito como forma de comunicación cotidiana le faltan matices importantes que sí están en la comunicación cara a cara. Le faltan elementos comunicativos tan sutiles como el tono de voz, la expresión de la cara, el lenguaje corporal, la forma de ir vestido, el lugar donde se está, etc. Los niños se ven por tanto en la necesidad de dotar a su texto escrito de la mayor expresividad posible. A fin de poder controlar mejor las connotaciones de sus palabras, los más cibernéticos adornan sus textos escritos con símbolos y abreviaciones que hacen referencia a su respuesta física y emocional a lo que alguien les ha enviado por escrito. Estos símbolos se utilizan para comunicar información no verbal.

1.2. El juego

Para muchos niños y adultos, el ordenador es un juguete caro. Como todos los juguetes, el ordenador puede ser una fuente de inspiración, un estímulo a la imaginación, una forma de explorar el mundo, de conocer gente, de ganar experiencias y de formar los sentidos y la personalidad. A este proceso también se le llama juego. Precisamente por esta razón hay quienes desaconsejan el uso de Internet en las escuelas, porque los niños lo ven como algo divertido, como un juego. Si observamos los elementos que intervienen en el juego: distracción, competición, liberar energía, compañerismo, vemos que todo esto puede encontrarse también en Internet.

Una división desafortunada entre trabajo y juego ha llevado a muchos a pensar que jugar es sinónimo de perder el tiempo. Sin embargo, cualquier innovación conlleva un cierto grado de experimentación, de juego en definitiva. La forma en que los niños pueden usar Internet está relacionada con la libertad para pensar, jugar con las ideas, las imágenes, y las relaciones con los demás. Desafortunadamente, según la ética del trabajo, el juego es una actividad recreativa, trivial e inconsecuente. Sin embargo, distintos estudios realizados desde las perspectivas de la psicología, la filosofía y la sociología, coinciden en resaltar el papel del juego como un elemento esencial para el desarrollo humano.

La tendencia en aumento de la no separación entre el entorno laboral y el entorno doméstico que se está observando en las sociedades desarrolladas hace que las horas de trabajo se incrementen en vez de reducirse. Los padres, al tener que trabajar más horas, programan más actividades para sus hijos a fin de que éstos estén atendidos. El resultado es que el horario escolar se alarga hasta situarse al mismo nivel que el horario laboral de los padres. Así, el tiempo de juego al volver al colegio se ha visto reemplazado por el tiempo dedicado a actividades extraescolares. Además, los padres temen que sus hijos jueguen en la calle, se preocupan por las deficiencias de los sistemas educativos, tienen menos hijos, e invierten más económicamente en ellos. El resultado de esta situación es que se ha creado un entorno en el que los niños tienen menos tiempo para ellos y son objeto de una supervisión más intensa por parte de los adultos que en generaciones anteriores. Al niño se le educa en el concepto de que todas las horas del día han de estar destinadas a alguna actividad productiva. Por otro lado, la reducción del tamaño de las casas, la imposibilidad de jugar en la calle y la falta de suficientes parques, hace que los niños pierdan horas de juego.

Por todo lo expuesto, puede entenderse que el ordenador se haya convertido en una buena alternativa al juego, preferida especialmente por los varones. Las niñas, sin embargo, utilizan menos el ordenador y siguen jugando a juegos tradicionales que no requieren tanto espacio como los juegos habituales de los niños. Además, cuando las niñas utilizan Internet, la forma de hacerlo tiene poco que ver con la tecnología y mucho con la manera de jugar que siempre han tenido las niñas. La búsqueda de identidad de las niñas se hace a partir de su conexión con los demás, mientras que los niños buscan su conexión a partir de distinguirse de los demás (el más listo, el más chistoso, el mejor deportista, etc.) Esta distinción se hace también obvia a la hora de jugar en el ciberespacio.

1.3. El aprendizaje

Si bien “la letra con sangre entra” es ya una forma arcaica de definir el proceso de aprendizaje, la idea de aprender puede ser una aventura fascinante que amilia no corresponde a la realidad de la mayoría de los sistemas escolares. Fuera de la escuela, Internet se está amiliaresó para muchos niños en una agradable fuente de aprendizaje. Sobre el aprendizaje a través de Internet hay distintas amiliare. Muchos padres y educadores opinan que el niño se encuentra muy desamparado delante de la gran cantidad de amiliares que se encuentra en la Red. Así pues le será muy amilia decidir qué tipo de amiliares necesita, cual es la más fiable, etc. Muchos profesores se quejan también de que sus alumnos pasan por la Red pero no aprenden con ella. La amiliaresón en la Red se reduce para muchos estudiantes –incluso universitarios– en una amiliare directa de la amiliares que sobre un tema se halla en la red, en muchos casos sin una previa lectura, resumen de la amiliares encontrada o comentario por parte del alumno. Sin embargo, parece ser que la amiliare cambia cuando es el niño quien decide el tema que quiere buscar en Internet. Es aquí donde puede verse si Internet funciona o no como herramienta de

descubrimiento. En efecto, un niño interesado por un tema puede navegar en busca de amiliares que sabrá seleccionar en función de sus intereses, comprenderla para saber si quiere buscar más y utilizarla cuando sea necesario. Internet parece ofrecer un sistema de aprendizaje basado en el descubrimiento y la amiliaresón. Sin embargo, todo y que la amiliares es una capacidad innata en los niños, deben conocerse más a fondo las circunstancias amiliares, individuales y sociales que facilitan o impiden el uso del potencial de Internet para facilitar el conocimiento.

2. Internet y la escuela

Al igual que ocurrió con la televisión, los ordenadores se introdujeron en las aulas, y en estos momentos ya son muchos los países que han iniciado o están en un proceso avanzado de conexión a Internet de todas las escuelas. Sin embargo, esta aplicación masiva de tecnología no ha correspondido a un esfuerzo por investigar de forma regular y coherente las formas en que la tecnología puede ser útil en la escuela. En la educación, la llegada de los ordenadores a la escuela se ve como una forma de resolver las deficiencias del sistema educativo (para niños con dificultades de aprendizaje, por ejemplo), pero también para mejorar el sistema educativo en general, y en algunos casos para reducir los costos de la educación a través de la substitución de algunos profesores por máquinas.

Varias son las facetas positivas que el uso de Internet dentro de las escuelas, pero principalmente se considera que el uso habitual de la Red puede convertirse en un incentivo importante para mejorar el nivel de expresión escrita por parte de los niños al tiempo que les da una experiencia social y lúdica muy positiva. Así, y aunque de forma irregular en muchos casos, las instituciones responsables de la educación en distintos países van poniendo en funcionamiento programas para dar soporte técnico, material e informativo a las escuelas. Sin embargo, es bastante frecuente encontrarse con situaciones en las que se lamenta que en las escuelas, y por parte de los profesores, el conocimiento del uso de Internet es escaso. Así pues la falta de formación del profesorado para el uso de esta tecnología es un problema que prevalece

La inmensa cantidad de información que puede encontrarse en la red y la infinidad de opciones posibles hace que el profesor tenga que actuar como guía del proceso de aprendizaje. El acceso a la información no garantiza la creación de conocimiento. Así, para aprender a utilizar los contenidos de la Red de forma coherente y útil, el niño precisa de la ayuda del profesor. Esta guía es fundamental para poder adquirir los hábitos, los procedimientos y las experiencias necesarias para conseguir los niveles de capacidad que la sociedad requiere. En definitiva, alguien debe guiar el proceso de aprender a aprender a fin de que la mayor parte de la información que se recibe pueda llegar a transformarse en conocimiento y sabiduría.

La preparación de los niños para un uso adecuado de Internet es de vital importancia, ya que las diferencias en el acceso y manejo de la información y el conocimiento pueden estar en el origen de nuevas desigualdades sociales, más rígidas

aún que en el pasado. En esta estrategia para alcanzar una sociedad más justa y democrática es una necesidad prioritaria profesionalizar a los docentes, quienes deben dominar las nuevas tecnologías de la comunicación para poder enseñar a sus alumnos a hacer un uso crítico de estas.

Cuando se indaga más a fondo sobre cuáles son las transformaciones necesarias para formar al profesorado en el uso de Internet, nos encontramos con una serie de problemas mucho más amplios y que afectan a todos los sistemas educativos. Estos problemas son de tal magnitud que muchas veces se convierten en barreras que impiden el avance de una investigación sobre el uso de las tecnologías de la comunicación en la institución escolar. Veamos cuáles son estos problemas:

1. **Las dificultades para motivar al alumno con los que se encuentran los profesores se originan fuera del ámbito escolar.** Para cuando los niños llegan a la edad escolar, es una realidad que muchos de ellos han crecido en condiciones poco favorables para el aprendizaje. Razones familiares de diversa índole (familias monoparentales, padres y madres trabajando fuera de casa, pocos recursos económicos) provocan que muchos niños carezcan de la suficiente atención de sus padres durante los primeros años de vida. En la escuela, a estos niños les falta motivación. Si bien el problema de la motivación no tiene una solución automática con el uso de Internet, sí que puede ser un estímulo para repensar lo qué se hace en la escuela, cómo se hace, y cómo puede mejorarse.
2. **Es importante centrar nuestra atención en los objetivos de la escuela y los fines de la educación, no en los medios.** Hasta ahora, y con cada nueva tecnología, la pregunta ha sido siempre la misma ¿Cómo podemos utilizar la radio/televisión/video/ordenadores/Internet para enseñar diferentes materias del currículo escolar? Sin embargo, esta pregunta no ha sido precedida por otra más importante que consiste en preguntarse el por qué y para qué utilizar estas tecnologías. La escuela debe enseñar conocimientos pero también animar al pensamiento crítico y ayudar a desarrollar la capacidad de expresión de sus alumnos. El uso de Internet en las escuelas debería aprovechar la interactividad que el medio posee para poder mejorar la capacidad crítica, analítica y de expresión de los alumnos. En este sentido, es importante tener en cuenta que los niños que son usuarios de Internet fuera de la escuela ya tienen una cierta práctica de enfrentarse en la red a informaciones diferentes, y también a expresar sus ideas por escrito.
3. **La solución a los problemas de la educación no es la tecnología.** Ciertamente, si tenemos en cuenta lo ocurrido con la radio, la televisión y el video, vemos que las escuelas llenas de material audiovisual que nadie usa no son casos aislados sino un fenómeno bastante generalizado. En este sentido podemos también afirmar que Internet es necesario pero insuficiente para reinventar la educación. Sin embargo, el uso de Internet en las aulas puede estimular la curiosidad y la experimentación por parte de los alumnos. Internet tiene el potencial de ayudar a las escuelas a convertirse en organizaciones de aprendizaje en las que profesores y alumnos puedan aprender.

3. Internet y los nuevos elementos culturales

Una nueva cultura juvenil está emergiendo. Se trata de una nueva cultura en el sentido más amplio de la palabra ya que puede definirse como pautas de comportamiento, costumbres, actitudes, creencias, valores, artes y conocimientos que se comparten y se transmiten socialmente. Muchos consideran que la nueva cultura surge a partir de una valoración positiva de la experiencia de ser joven, y en parte también de la experiencia con las nuevas tecnologías de la comunicación.

Al intentar definir esta nueva cultura nos encontramos con opiniones opuestas. Por un lado, aquellos que se muestran francamente en desacuerdo con los hábitos culturales de los niños y jóvenes, por otro, un grupo cada vez más numeroso de quienes ven en el uso de las tecnologías de la comunicación una mejora importante en las actitudes, valores y pautas de comportamiento que afectan a toda una generación. Los comentarios sobre la popularidad que Internet tiene entre los más jóvenes llegan con frecuencia acompañados de una serie de temores que atribuyen a Internet efectos negativos. Estos efectos son: la pérdida de habilidad social, la reducción del tiempo de atención, el acceso a la violencia y a la pornografía, la adicción, y el stress. Sin embargo, y paralelamente a lo que se cree sobre los efectos negativos del uso de Internet, otra corriente de pensamiento aborda que las ventajas de: independencia, apertura emocional e intelectual, inclusión, libertad de expresión, e innovación, son algunas de las características positivas que comparten los usuarios regulares de Internet.

Los usuarios de Internet juegan un papel activo en la búsqueda de información. Por este motivo, se cree que esta actividad puede desarrollar en ellos un mayor sentido de **la independencia y la autonomía de criterio**. Se apunta también que la práctica que adquieren los más jóvenes construyendo sus identidades y roles en las comunidades virtuales puede ayudarles a ser más asertivos en situaciones reales. Por otro lado, es posible que el uso de Internet ayude a mejorar la capacidad expresiva de los niños. Por regla general, las web que preparan los niños y adolescentes contienen una mezcla de *links*, *software*, información biográfica, producción artística y de ficción que hace desaparecer la distinción entre vida pública y vida privada. Además, los niños usuarios de Internet no solamente están mostrando su trabajo a una audiencia muy amplia sino que también la comunicación con otros en la Red hace que sus vidas y sus identidades *on-line* se abran a posibles críticas. La comunicación en Internet, a pesar de las identidades inventadas que los niños suelen utilizar, revela también datos significativos de su personalidad y de su vida. La exposición a las posibles respuestas de sus compañeros virtuales, y la forma de reaccionar ante estos puede, en teoría, ayudarlos a crecer emocional e intelectualmente.

Contrariamente a lo que piensan muchos detractores del uso de Internet en la infancia, puede afirmarse también que navegar por Internet, en vez de aislar a los niños, tiene el potencial de hacerlos más conscientes de la variedad cultural que existe en el mundo. Los niños consideran esa **experiencia con la globalidad** como algo importante e interesante, que no excluye lo local. Los usuarios de In-

ternet valoran sus amistades virtuales con otros niños en países diferentes, pero de ninguna forma piensan en estas amistades como sustituto de sus amigos del colegio. Por otro lado, la exposición a una mayor variedad de ideas, opiniones y argumentos, puede ayudar a aprender a expresarse libremente. Se cree, también, que la costumbre de tratar con tanta información como aparece en la Red tiene el potencial de estimular el desarrollo de la responsabilidad y la habilidad para distinguir las “buenas” informaciones de las “malas”. Los niños que utilizan Internet de forma regular pueden desarrollar una mayor curiosidad y capacidad de preguntarse como funcionan las cosas que los no usuarios. Así, los más jóvenes no se conforman con saber cómo funcionan los links sino que también quieren descubrir la manera de crear los suyos propios. Parece que, además, la interactividad y la comunicación con otros que facilita Internet también ayuda a desarrollar la capacidad de investigación.

4. Pautas de planificación para el uso de Internet en la educación formal

La Red es un medio interactivo para la adquisición de conocimiento. En Internet podemos encontrar tanto la necesaria actualización del conocimiento como las herramientas para poder manejarlo. Pero también podemos acceder a las personas y a un conjunto de servicios que van desde actividades dirigidas a niños de parvulario, hasta laboratorios virtuales destinados a estudiantes de medicina especializados en neurología psiquiátrica. El bebé de hoy aprenderá en su momento quien fue Miguel Ángel en un paseo virtual por la Capilla Sixtina, viendo al artista pintar y quizás deteniéndose en una conversación. Los estudiantes pasarán por la luna, los médicos navegarán por nuestro sistema cardiovascular... El aprendizaje interactivo no ha hecho más que empezar. A partir de trabajar en la escuela las posibilidades de Internet, tanto maestros como estudiantes pueden iniciar el cambio hacia una forma de aprendizaje más efectiva. Para iniciar a la escuela en ese proceso de cambios cabría reflexionar sobre los siguientes puntos:

1. **El aprendizaje lineal o el hipermedia.** Todos los enfoques tradicionales del aprendizaje son lineales. Esta tendencia se inicia con el libro que se lee de principio a final, como una herramienta de aprendizaje. Los cuentos, las novelas y otras formas de narrativa son también lineales. La mayoría de los libros de texto se escriben para ser leídos de principio a final. Los programas de televisión y los vídeos educativos están diseñados para ser vistos de principio a final. Pero el acceso a información vía Internet es no secuencial e interactivo. Así, buscando en la red el niño participa en más actividades a la vez. ¿Cómo puede coordinarse desde la escuela esta búsqueda de información?
2. **Instrucción o construcción y descubrimiento.** El enfoque constructivista parece ser el adecuado para trabajar con Internet en la escuela. Este enfoque pretende que, en vez de asimilar la información que envía el profesor, el libro de texto o el vídeo educativo, el niño pueda construir su propio conocimiento. El principio de esta teoría es que se aprende haciendo las cosas y no escuchando las explicaciones sobre cómo se hacen. No se trata por tanto de

diseñar un juego, por ejemplo, para aprender a multiplicar, sino de estimular a los alumnos para que creen su propio juego con el mismo fin.

3. **El aprendizaje centrado en el profesor o en el alumno.** Internet puede ayudar a que la experiencia de aprendizaje se centre más en el alumno que en el profesor. De esta forma, aprendizaje y diversión pueden unirse. En este contexto, el profesor es también una figura importante ya que es el encargado de crear y estructurar la experiencia de aprendizaje. La educación centrada en el alumno debería empezar con una evaluación de las habilidades, estilos de aprendizaje, contexto social, y otras características importantes del estudiante que puedan influir en su proceso de aprendizaje. Este enfoque requiere la participación de los alumnos en las discusiones, los debates, y también la colaboración en proyectos.
4. **La educación escolar o la educación continuada.** En generaciones anteriores a la actual, la vida tenía una distinción clara entre los años de aprendizaje y los años de producción. Generalmente, aquellas habilidades aprendidas durante los años de formación podían aplicarse en la vida laboral sin más preocupación que la de mantenerse al día sobre los nuevos avances en el área profesional de cada uno. La base de conocimientos era siempre la misma. Sin embargo, el mundo laboral del futuro inmediato requiere que la base de conocimientos de cada persona sea reinventada constantemente. El aprendizaje ha pasado de ser algo temporal a convertirse en un proceso continuado que dura toda la vida. Por este motivo, las escuelas de hoy deben enfrentarse al reto de preparar a la nueva generación, no transmitiendo únicamente conocimientos que envejecen rápido, sino ayudando a sus alumnos a mantener una constante actividad de aprendizaje.

5. A modo de conclusión

Internet –así como otros medios de acceso a la información– no es en sí mismo ni peligroso para la infancia, ni la gran solución para los problemas de falta de motivación y bajo rendimiento actualmente vigentes en las escuelas. Los niños que utilizan Internet libremente están demostrando que es posible divertirse y aprender a la vez. Conocer cómo y por qué se divierten y aprenden es de vital importancia para planificar la correcta actuación escolar con respecto a Internet. Con una buena guía por parte de las instituciones educativas sobre como puede usarse esta fuente de acceso y producción de información, las escuelas podrían trabajar la adquisición de conocimientos de una forma más cercana al contexto habitual del niño y, por tanto, más natural. Al desdibujarse la barrera que separa la diversión del aprendizaje, la experiencia escolar puede llegar a convertirse en placentera, motivadora y generadora de deseo de aprendizaje por parte del alumno.

Referencias

- Albero Andres, Magdalena (1996). Televisión y contextos sociales en la infancia. Hábitos televisivos y juego infantil. **Comunicar** N° 6: 63-72.
- Kenny, Richard F. y Desjardins, François (1997). Integrating Information Technologies to Facilitate Learning: Redesigning the Teacher Education Curriculum. **Canadian Journal of Communication**. Vol. 26 N° 2.
- Martín Barbero, J. (1999). La educación en el ecosistema comunicativo. **Comunicar** N° 13: 13-21.
- Papert, Seymour (1996). **The Connected Family. Bridging the Generation Gap**. Longstreet Press, Atlanta.
- Sefton-Green (Eds.) (1998). **Digital Diversions. Youth Culture in the Age of Multimedia**. UCL Press., London.
- Silverstone, Roger y Hirsch, Eric (Eds.) (1992). **Consumming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces**. Routledge, London.
- Tapscott, Don (1998). **Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation**. McGraw Hill, New York.
- VV.AA. (1998). Special Issue on Young People and the Changing Media Environment in Europe. **European Journal of Communication** Vol. 13, N° 4 December.